vtech®



Mission pilote

vtech
Mission pilote
V.SMILE
92505(FR)

Manuel d'utilisation

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

*C'est pourquoi **VTech®** a spécialement conçu **V.Smile**, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **V.Smile** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu, spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux aussi amusants que faciles d'emploi, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile** et **V.Smile Pocket**, dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu correspond à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*

INTRODUCTION

Rejoins Buggy dans une aventure passionnante et aide-le à venir en aide à ses amis : vous décrocherez ainsi le diplôme du citoyen pilote ! Il te faudra utiliser tes compétences en calcul, en orthographe et en logique, mais aussi tes connaissances sur le code de la route et le recyclage pour assister Buggy dans sa mission. Allez, en route pour devenir un bon citoyen pilote !

INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Mission Pilote**
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie de 1 an

POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Mission Pilote** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

1 – Choisir un mode de jeu

Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider ton choix.



Aventure éducative : rejoins Buggy dans une aventure palpitante en parcourant sept environnements différents.

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant, grâce aux quatre ateliers

de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de réviser une compétence particulière !

Options : oriente la manette vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner les différentes options.



Musique : oriente la manette vers la gauche ou vers la droite pour activer ou désactiver la musique de fond si tu veux jouer dans le calme, puis appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.

Klaxon : oriente la manette vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite pour choisir, parmi quatre options, le son du Klaxon que tu préfères. Puis appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.

Une fois tes options sélectionnées, place-toi sur pour confirmer et appuie sur **OK** pour valider.

Remarques :

Musique Activée / Désactivée : par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide de la manette, puis appuie sur **OK** pour confirmer.

Pour valider les options choisies, appuie sur le bouton **OK**.

2 – Choisir les paramètres de jeu

Avant de commencer à jouer, tu peux choisir tes paramètres de jeu.

Paramètres de l'Aventure éducative

• Jouer l'aventure / Parcours libre

Dans l'**Aventure éducative**, viens en aide aux amis de Buggy en des endroits différents. Si tu veux suivre l'histoire dans l'ordre, choisis **Jouer l'aventure.** Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.



Jouer l'aventure : suis l'histoire dans l'ordre.

Parcours libre : accède directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l'histoire dans l'ordre. Oriente la manette vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

• Continuer la partie / Nouvelle partie

Une fois que tu as sélectionné **Jouer l'aventure,** choisis **Continuer la partie** pour reprendre la partie entamée ou **Nouvelle partie** pour en démarrer une autre.



Continuer la partie : reprends la partie commencée

Nouvelle partie : démarre une nouvelle partie

• Niveaux de difficulté et nombre de joueurs



Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 7-8 ans.

Dans le mode **Aventure éducative,** si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie,** il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie,** les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux choisir à nouveau le niveau de difficulté et le nombre de joueurs.

Pour jouer en **mode 2 joueurs,** tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile.** Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun. Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent simultanément, de manière compétitive. Le premier qui trouve la bonne réponse marque le point.

Remarques :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible lors de ta première partie.
- Afin que la console **V.Smile** mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu rallumeras la console, tu pourras poursuivre la partie commencée.

Paramètres des Ateliers découvertes

Dans le mode **Ateliers découvertes**, si tu veux changer les paramètres de jeu, tu peux sélectionner les icônes du niveau de difficulté (le **niveau facile** est symbolisé par une étoile, le **niveau difficile** par deux étoiles) et celles du nombre de joueurs (**1 ou 2 joueurs**), situées en bas de l'écran. Tu peux aussi ajuster les paramètres (par défaut, le jeu se met en **niveau facile** et en **mode 1 joueur**). Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur **OK** pour confirmer.



3 - Commencer à jouer

Aventure éducative : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Aventure éducative* (p. 7).

Ateliers découvertes : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Ateliers découvertes* (p. 11).

FONCTIONNALITÉS

Touche AIDE 

Appuie sur la touche **AIDE,** située sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Touche QUITTER 

Appuie sur la touche **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie.

Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis ✓ pour quitter la partie, ou ✗ pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur **OK.** Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne ✗ lorsque tu veux reprendre la partie).

Touche ATELIERS DÉCOUVERTES

ATELIERS DÉCOUVERTES ABC

La touche **Ateliers découvertes**, située sur la manette, te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis ✓. Pour continuer la partie, choisis ✗.

ACTIVITÉS

Contenu éducatif

Aventure éducative

Jeu 1 : Le rallye des catégories	Classification
Jeu 2 : Le jardin des lettres	Orthographe, repérage dans l'espace
Jeu 3 : Les suites sur glace	Suites numériques
Jeu 4 : La vil'labyrinthe	Repérage dans l'espace
Jeu 5 : Recyclo-tri	Classification, éducation à l'environnement
Jeu 6 : Opération livraison	Calcul
Jeu 7 : La course auto	Jeu de conduite : allier rapidité, observation et habileté

Ateliers découvertes

Jeu 1 : Le code de la route	Règles du code de la route, mathématiques, observation
Jeu 2 : Mots sous la neige	Lecture et vocabulaire
Jeu 3 : Trie et livre !	Classification
Jeu 4 : Lettres en herbe	Orthographe

Activités : Aventure éducative

Introduction

Dans le mode **Aventure éducative**, une introduction narrative apparaît avant chaque jeu. Si tu ne souhaites pas écouter cette introduction, appuie sur **OK** pour commencer directement à jouer.

L'Aventure éducative se compose de 7 jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu (**Parcours libre**), puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Commandes

Déplace la manette dans la direction vers laquelle tu veux que Buggy se dirige.

OK : Accélérer

Commandes spéciales pour la course auto

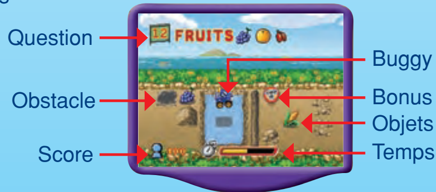
(↖) : Tourner à gauche

(↗) : Tourner à droite

OK : Accélérer

L'écran de jeu

Dans chaque activité, les éléments de l'écran de jeu te permettent de voir ta progression.



Buggy : La voiture que tu diriges dans le jeu.

Objets : Objets que tu dois ramasser en cours de partie.

Obstacle : Obstacles que tu dois éviter ou surmonter en cours de partie.

Score : Points marqués au cours du jeu.

Question : Enigme à résoudre avant de pouvoir continuer.

Temps : Le temps qu'il reste à Buggy pour accomplir sa mission.

Bonus : Objets qui peuvent aider Buggy à accomplir sa mission ou à gagner du temps.

• Jeu 1 : Le rallye des catégories



Oh non ! Mademoiselle Kilivre a perdu sa marchandise sur la route ! Aide Buggy à ramasser le plus vite possible les objets appartenant à la catégorie indiquée sur l'écran. Fais bien attention à ne pas te tromper de marchandise, prends garde aux obstacles, et n'oublie pas de ramasser les bonus qui pourront t'aider à les éviter !

Objectif pédagogique : classification



Niveau facile : peu d'objets erronés et peu d'obstacles.

Niveau difficile : davantage d'objets erronés et d'obstacles.

• Jeu 2 : Le jardin des lettres



Quel joli jardin ! Mais l'herbe pousse bien trop vite pour Monsieur Tontou ! Aide Buggy à tondre toute l'herbe en ramassant les lettres dans le bon ordre pour épeler le mot situé en haut de l'écran. Attention ! Si tu avances dans la mauvaise direction, l'herbe repousse aussitôt ! Il te faut faire bien attention à tondre toute l'herbe sans en oublier. Pour celà, choisis la bonne direction.

Objectif pédagogique : orthographe, repérage dans l'espace



Niveau facile : chemin facile avec des mots simples écrits en majuscules.



Niveau difficile : chemin et mots plus compliqués écrits en minuscules.

• Jeu 3 : Les suites sur glace



Des lettres sont tombées de la voiture de Mademoiselle Alalettre ! Aide Buggy à ramasser les enveloppes pour compléter la suite de nombres en haut de l'écran. Prends garde aux boules de neige, et fais attention au temps qui s'écoule !

Objectif pédagogique : suites de nombres

★ **Niveau facile :** calcul de 2 en 2, 5 en 5, 10 en 10.

★★ **Niveau difficile :** calcul de 3 en 3, 4 en 4, 6 en 6 – la boule de neige touche plus souvent Buggy.

• Jeu 4 : La vil'labyrinthe



A l'aide ! Il y a une urgence, mais Monsieur SOS ne retrouve pas le chemin de l'hôpital ! Aide Buggy à le guider, et fais bien attention aux obstacles sur la route ! Repère-toi sur le plan en haut à droite de l'écran.

Objectif pédagogique : repérage dans l'espace

★ **Niveau facile :** route facile avec peu de virages et peu d'obstacles.

★★ **Niveau difficile :** route plus difficile avec plus de virages et plus d'obstacles.

• Jeu 5 : Recyclo-tri



Monsieur Kitritou a une mission très importante à accomplir ! Il doit jeter les déchets dans les bonnes poubelles pour que l'on puisse les recycler et les réutiliser. Aide Buggy à mettre les déchets dans les bonnes poubelles !

Objectif pédagogique : éducation à l'environnement

★ **Niveau facile :** trier 2 sortes de matériaux recyclables.

★★ **Niveau difficile :** trier 3 sortes de matériaux recyclables.

• Jeu 6 : Opération livraison



Aide Buggy à livrer des colis sur les bons quais de chargement. Trouve le résultat de l'opération qui s'affiche en haut de l'écran pour savoir devant quel numéro tu dois déposer le colis.

Objectif pédagogique : mathématiques



Niveau facile : additions et soustractions simples.

Niveau difficile : additions et soustractions plus compliquées, multiplications simples.

• Jeu 7 : La course auto



Bon travail ! Grâce à ton aide, Buggy a pu aider tous ses amis et vous avez décroché le diplôme du citoyen pilote ! Si on faisait une petite course auto pour fêter ça ? Vite ! Rejoins la ligne d'arrivée dans le temps imparti ! Fais bien attention aux autres voitures !

• Bonus :

Appuie sur les boutons colorés pour :

- rouge : faire klaxonner Buggy
- jaune : entendre les règles du code de la route
- bleu : entendre Buggy dire des phrases amusantes
- vert : changer la musique de fond

Activités : Ateliers Découvertes

Apprends en t'amusant grâce à ces quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Oriente la manette vers la droite ou vers la gauche pour choisir un jeu. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix. Tu peux également choisir ton niveau de difficulté et le nombre de joueurs en déplaçant la manette vers le bas. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.

• Jeu 1 : Le code de la route



Voyons si tu connais bien ton code de la route ! Des voitures de différentes couleurs roulent sur la route. Certaines ne respectent pas le code de la route, car elles ne laissent pas passer les piétons, roulent trop vite ou passent au feu rouge. Appuie sur les boutons colorés correspondant à la couleur du véhicule qui a enfreint le code de la route. Tu devras également compter les véhicules passés et résoudre le problème de mathématiques en haut de l'écran en utilisant les boutons colorés pour choisir la bonne réponse.

Objectif pédagogique : code de la route, mathématiques, observation

★ **Niveau facile :** véhicules lents, vitesse limitée à 50, additions de 1 à 5.

★★ **Niveau difficile :** véhicules rapides, vitesse limitée à 80, additions de 6 à 10.

• Jeu 2 : Mots sous la neige



Enlève la neige à l'aide de la pelle pour découvrir le mot caché et appuie sur le bouton coloré qui contient l'image correspondant à ce mot.

Objectif pédagogique : lecture et vocabulaire.



Niveau facile : mots simples écrits en majuscules.

Niveau difficile : mots plus complexes écrits en minuscules.

• Jeu 3 : Trie et livre !



C'est l'heure de la livraison ! Des camions, contenant chacun des marchandises différentes, arrivent à l'entrepôt. Appuie sur le bouton coloré quand le camion passe devant l'entrepôt avec la bonne marchandise.

Objectif pédagogique : classification

★ **Niveau facile :** 1 catégorie de marchandises à livrer, peu de mauvaises marchandises.

★★ **Niveau difficile :** 2 catégories de marchandises à livrer, plus de mauvaises marchandises.

• Jeu 4 : Lettres en herbe



Tonds la pelouse pour découvrir le mot qui se cache sous l'herbe. Appuie sur le bouton coloré qui correspond à la lettre manquante dans le mot.

Objectif pédagogique : orthographe

★ **Niveau facile :** mots simples écrits en majuscules.

★★ **Niveau difficile :** mots plus complexes écrits en minuscules.

ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console V.Smile et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **MARCHE** ou **REDÉMARRER**, débranchez puis rebranchez l'adaptateur de la console ou retirez puis réinsérez les piles. Si le problème persiste, appuyez sur la touche **RESET** située sous la console à l'aide d'un objet pointu (un stylo par exemple).

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2/6, rue du Château d'Eau-BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
Email : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.





Découre vite tous les jeux V.Smile et rejoins tes héros préférés dans de nouvelles aventures !

























Et bien d'autres encore...

Apprends en t'amusant !

Chaque jeu est vendu séparément.
Disponibilité et dates de sortie à vérifier sur le site Internet www.vsmile.fr

Imprimé en Chine
91-02088-137